

GAMESTAR

CHAMPIONSHIP BASKETBALL™

Two-on-Two™

Guide du joueur pour la version Commodore 64 (cassette)

Handbuch für die Commodore 64 Kassettenversion

COMMENT CHOISIR SON JEU

Une fois le programme chargé en ordinateur, vous devez commencer par choisir une partie à 1 ou 2 joueurs. Appuyez sur **F1** pour une partie à un joueur et **F7** pour une partie à deux joueurs. Les options dont vous disposez sont décrites ci-dessous :

Si vous choisissez une partie à deux joueurs : **HEAD-TO-HEAD (2 JOUEURS OPPOSES) (F1)**
Dans cette version du jeu, les joueurs se mesurent l'un à l'autre mais l'ordinateur leur donne à chacun un coéquipier informatique pour les aider. Le 1er joueur (manette de jeux connectée au port 1) porte un maillot bleu clair. Le second (manette de jeu connectée au port 2) porte un maillot jaune clair. Les coéquipiers des joueurs, contrôlés par l'ordinateur, portent un maillot de la même couleur que le joueur qui leur est associé mais légèrement plus foncé.

TEAMMATES (2 JOUEURS EN EQUIPE) (F7)
Si vous choisissez cette option, les deux joueurs forment une équipe qui se mesure à celle de l'ordinateur plutôt difficile à battre. Le 1er joueur porte un maillot bleu clair, et le second un maillot bleu foncé. L'équipe de l'ordinateur porte un maillot jaune.

Si vous choisissez une partie à 1 joueur : **CHALLENGE (DEFI)**
L'équipe composée du 1er joueur et de son coéquipier contrôlé par ordinateur se mesure au puissant duo de l'ordinateur. L'équipe du 1er joueur joue sur son propre terrain (HOME team). Le 1er joueur contrôle le personnage en maillot bleu clair tandis que son partenaire en maillot bleu foncé est commandé par l'ordinateur. L'équipe adverse contrôlée entièrement par l'ordinateur porte un maillot vert.

CONSEILS TACTIQUES

Le grand moment est enfin arrivé. Vous devez vous rendre sur le terrain et donner le meilleur de vous-même. La compétition va être rude et votre coéquipier compte sur vous.. Alors n'oubliez pas le proverbe de l'équipe... 'les astuces tactiques et la synchronisation font les meilleurs partenaires !'.

3

GUIDE DU JOUEUR

INTRODUCTION

Basketball. Il s'agit d'un jeu se déroulant à vitesse éclair auquel ne peuvent participer que les meilleurs athlètes, et qui exige une excellente stratégie, du cran, de la résistance et, plus que tout, un jeu riche en combinaisons.

Vous n'avez cependant pas à mesurer 2,15 mètres pour devenir la vedette sur ce terrain. En fait, vous n'avez même pas sortir de chez vous pour expérimenter les joies et déceptions de ce sport exceptionnel. Rien n'a été oublié dans 'GBA Championship Basketball : Two-On-Two' de Gamestar.

Two-On-Two vous aidera à développer les stratégies et l'adresse nécessaires pour pouvoir jouer aussi bien qu'un professionnel. Vous pouvez choisir de vous mesurer à l'ordinateur, ou d'opposer deux joueurs à l'équipe de l'ordinateur, ou encore de défier un autre joueur. Ce guide du joueur contient toutes les informations vitales dont vous aurez besoin, alors n'oubliez surtout pas de le ranger dans votre sac de sport !

1

PREPARATION

- Installez votre système informatique comme indiqué dans les manuels qui vous ont été remis avec l'ordinateur. Connectez votre magnétophone à cassette à l'ordinateur Commodore. S'il est équipé d'une unité de disquette, assurez-vous que cette dernière n'est pas reliée à l'ordinateur (à moins que vous n'utilisiez le modèle C128D).
- Allumez le moniteur/poste de télévision ainsi que l'ordinateur.
- Si vous possédez le modèle COMMODORE 128, tapez : **GO 64** puis appuyez sur la touche **RETURN**
Puis suivez les instructions qui s'affichent sur l'écran.
- Introduisez la cassette Gamestar GBA Basketball : Two-on-Two dans le magnétophone. Vérifiez qu'elle est bien rembobinée jusqu'au début.
- Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN /STOP** du clavier de l'ordinateur, puis relâchez-les.
- Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone.

Gamestar's GBA Basketball: Two-on-Two se charge automatiquement en mémoire. Si vous choisissez la version à un joueur, connectez la manette de jeux au port 1 pour manette de jeux de l'ordinateur. Pour la version à deux joueurs, branchez également une manette de jeux sur le port 2.

Si vous rencontrez des problèmes pendant le chargement, éteignez l'ordinateur et rallumez-le. Puis répétez attentivement les instructions énumérées ci-dessus. Si les problèmes subsistent, consultez le manuel de l'utilisateur qui vous a été remis avec l'ordinateur.

2

COEQUIPIER CONTROLE PAR L'ORDINATEUR

Ne sous-estimez surtout pas votre co-équipier contrôlé par ordinateur. Il est intelligent et rapide. S'il a une chance de marquer, il va en profiter. Faites appel à lui au cours du jeu pour gagner. Même si vous êtes un excellent joueur, vous n'arriverez à remporter le championnat GBA que si vous respectez l'esprit d'équipe.

Dans *Gamestar's GBA Basketball: Two-on-Two*, 'Gameplay' (affichage du jeu) vous montre la totalité du terrain de basket. Chaque équipe peut attaquer le panier de son adversaire (ATTACHE) et défendre son propre panier (DEFENSE) tout en respectant les règles du jeu. Par conséquent, l'affichage du jeu passe d'une partie à l'autre du terrain à chaque fois que le ballon change de camp ou que le panier est réussi.

Comment diriger votre coéquipier - écran de directives de jeu (playcalling)

Pour indiquer à votre coéquipier de quelle façon jouer lorsque la partie reprend de l'autre côté du terrain, servez-vous de l'écran Playcalling. Le tableau de marque est remplacé par l'écran Playcalling pendant environ 7 secondes pendant lesquelles les joueurs se rendent automatiquement à leur place en courant et remettent le ballon en jeu. Pendant ces 7 secondes, vous devez choisir un alignement défensif et d'attaque à partir de l'écran Playcalling, sinon l'ordinateur va en choisir un à votre place.

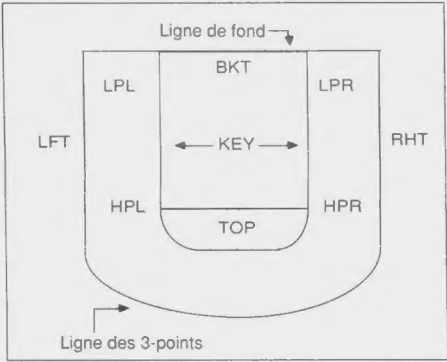
L'écran Playcalling se divise en deux parties, l'attaque (OFFENSE) à gauche et défense (DEFENSE) à droite. L'écran d'attaque contient une image de votre manette de jeux entourée des abréviations BKT, RHT, TOP, LFT et SCR� qui représentent les cinq tactiques d'attaque dont vous disposez. L'écran de défense est similaire et contient également un certain nombre d'options LZN, HZN, MMD et MML - les quatre alignements défensifs que vous pouvez choisir.

Choisissez l'un d'entre eux en poussant la manette de jeu vers l'avant, la droite ou la gauche, ou en la tirant selon ce vous voulez sélectionner. Par exemple, poussez la manette de jeux pour BKT ou LZN, tirez-la pour TOP ou HZN, poussez la vers la droite pour RHT ou MMD et vers la gauche pour LFT ou MML. Dans le cas de l'attaque, vous pouvez également vous servir du bouton de tir de la manette de jeux pour sélectionner SCR� (écran).

6

Lorsque vous passez en mode d'attaque, le mot **OFFENSE** sur l'écran de sélection de jeu se colore en vert puis, une fois la tactique sélectionnée, devient bleu. En mode de défense, le mot **DEFENSE** est d'abord jaune puis passe au bleu une fois la tactique sélectionnée. (Ces couleurs n'ont aucun rapport avec celles des joueurs, elles indiquent simplement que la sélection des modes).

LES DIFFERENTES ZONES DU TERRAIN



Jeux d'attaque - LFT, RHT, TOP, BKT, SCR�

Vous avez le choix entre 5 jeux d'attaque. Etudiez-les attentivement - ils vous aideront à choisir la tactique de votre équipe.

LFT aile gauche : votre coéquipier court vers le pivot haut gauche HPL et le pivot haut droit HPR et y reste une seconde. Puis il se dirige vers l'aile gauche LFT, y reste quatre secondes maximum et se déplace ensuite de façon aléatoire du côté gauche du terrain.

7

RHT aile droite : votre coéquipier court vers le pivot haut gauche HPL ou vers le pivot haut droit HPR et y reste une seconde. Puis il se dirige vers l'aile droite, y reste quatre secondes maximum avant de se déplacer de façon aléatoire du côté droit du terrain.

TOP (Top of Key - sommet de la raquette) : votre coéquipier court vers le pivot haut droit ou gauche HPR ou HPL, y reste une seconde, puis se met à courir vers le sommet de la raquette. Il reste quatre secondes maximum puis se déplace de façon aléatoire en haut de la raquette.

BKT Basket - panier : votre coéquipier se dirige en courant vers le pivot haut gauche ou droit (HPL ou HPR) puis sous le panier. Il y reste deux secondes et se met à se déplacer de façon aléatoire en trois pas sous le panier.

SCR� (Screen - écran) : vous vous servez de votre coéquipier comme d'un écran pour bloquer la défense qui essaie de vous marquer. Il se dirige en courant vers le pivot haut gauche ou droit et y reste 6 secondes, ce qui vous permet de dribbler pendant qu'il marque la défense. Puis il se met à se déplacer de façon aléatoire en deux pas entre les deux pivots.

Jeux de défense - LZN, HZN, MML, MMD

LZN (Low Zone - zone de défense) : votre coéquipier reste dans la raquette (entre le panier et la ligne interne blanche du terrain). Lorsqu'un attaquant pénètre dans cette zone, il le marque individuellement. Si les attaquants pénètrent (envahissent) dans la raquette, votre coéquipier marque celui qui possède le ballon, auquel cas vous devez couvrir le second joueur. Si vos adversaires ne se trouvent pas tous deux dans la zone de défense, votre équipier marque toujours celui qui se trouve dans la zone de défense, et vous devez marquer celui qui se trouve dans la zone d'attaque, hors de la raquette.

HZN (High Zone - zone d'attaque) : votre coéquipier couvre le joueur possédant le ballon lorsque ce dernier se trouve dans la zone d'attaque. Vous devez marquer le joueur en possession du ballon lorsqu'il pénètre dans la zone de défense autour de la raquette, pour permettre à votre coéquipier de marquer l'autre joueur.

8

MML (Man-to-Man Light - marquage individuel clair) : votre coéquipier marque le joueur adverse portant le maillot de couleur claire.

MMD (Man-to-Man Dark - marquage individuel foncé) : votre coéquipier marque le joueur adverse portant le maillot de couleur foncée.

Directives de jeu et ballon en liberté

Si personne n'arrive à attraper le ballon qui rebondit, l'ordinateur vous permet dans certains cas de regrouper votre défense et de donner de nouvelles directives. C'est le cas lorsque l'écran de directives de jeu (Playcalling) s'affiche.

BASKETBALL - REGLES DU JEU

Quart de jeu

La partie se déroule en quatre quarts de jeu de 6 minutes chacun. Si les équipes sont à égalité à la fin du dernier quart, elles ont automatiquement droit à des prolongations, c'est-à-dire un autre quart de 6 minutes. Le temps encore disponible dans chaque quart est affiché sur l'horloge au milieu du tableau de marque. A la fin de chaque quart, une sonnerie retentit et l'écran affiche le quart qui vient d'être joué. Vous passez ensuite directement au quart suivant.

Mise en jeu du ballon

Au début de chaque partie, l'équipe recevante (joueur 1) met le ballon en jeu. Au second quart, c'est le tour de l'équipe visiteuse, etc.

Temps morts et suspension du jeu

Pour suspendre le jeu, il suffit d'appuyer sur la touche **F7** du clavier. Le message 'TIMEOUT OR F5 TO RESUME' s'affiche alors sur le tableau de marque. Vous devez donc appuyer sur **F5** dès que vous êtes prêt à reprendre la partie.

En mode d'attaque, vous pouvez demander un temps mort. Il suffit pour cela d'appuyer sur **F7** suivi du bouton de tir de la manette de jeux. Chaque équipe a droit à cinq temps morts par mi-temps. Sur le tableau de marque, vous remarquerez cinq petits voyants jaune sur les parties HOME et VISITOR. A chaque fois que vous demandez un temps mort, l'un d'entre eux s'éteint.

Les temps morts vous permettent de gagner de précieuses secondes à la fin de la partie. Si votre équipe perd et que la partie touche à sa fin, vous devez demander un temps mort juste après avoir donné les directives à vos coéquipiers. Ils n'ont alors pas à parcourir la surface du terrain, ils réapparaissent au même endroit dès que la partie reprend.

Abandon de la partie

Pour abandonner la partie, appuyez sur la touche **RESTORE**.

SANCTIONS

Les fautes et autres sanctions sont affichées sur le tableau de marque en lettres clignotantes dès qu'elles ont eu lieu. Cependant, lorsqu'un joueur est victime d'une faute au moment du tir, la faute n'est affichée qu'une fois que le tir a atteint son but dans le cas d'un tir au panier, ou qu'il a manqué ce dernier. Le joueur victime de la faute a droit à un lancer franc si son tir est réussi et à deux lancers francs s'il est raté.

Le nombre de fautes commises par chaque équipe est affiché sur le tableau de marque. Elles ont toutes deux droit à cinq fautes par mi-temps, le compteur étant remis à zéro au terme de la première. Si une équipe commet plus de cinq fautes, l'autre équipe a droit à des lancers francs supplémentaires.

En cas de contact avec un joueur adverse pendant plus d'une seconde, il y a 'faute défensive' ou 'obstruction'.

Faute défensive

Le défenseur bouscule le joueur en possession de le ballon. Il est sanctionné par un hors-jeu ou des lancers francs au profit de l'attaque.

Obstruction

Le joueur en possession du ballon bouscule le défenseur. Dans ce cas, le ballon change de camp ou la faute est sanctionnée par des lancers francs.

Marché

C'est le cas lorsque vous sautez pour tirer mais que vous ne lancez pas le ballon. Là encore, la balle passe au camp adverse.

Règle des trois secondes

Invoquée lorsqu'un attaquant reste plus de trois secondes de suite dans la raquette. Cependant, tous les joueurs peuvent rester dans la raquette lorsque le ballon est en l'air. Un trop long séjour dans la raquette est pénalisé par un changement de camp du ballon.

Horloge de tir de 24 secondes

Donne à l'attaque 24 secondes pour tenter un tir au panier après avoir mis le ballon en jeu. Le tableau de marque comporte une 'SHOT CLOCK' (horloge de tir) comptant les secondes. Si l'équipe n'a pas tiré durant cette période, le ballon passe à l'adversaire.

Lancers francs

Pour faire un lancer franc, il suffit de pousser le bouton de la manette de jeux et de le relâcher. Tous les joueurs peuvent attraper la balle qui rebondit après la dernière tentative de lancer franc.

Equipe de Gamestar :

Développé par : Troy Lyndon
Jeu et graphiques d'étude de : Scott Orr et John Cutter
Animation de : Mark Madland
Guide du joueur édité par : Elaine Dean
Produit par Simon Barnard et Scott Orr

© 1986 Activision, Inc.
Tous droits réservés

11

5

3

